



**Οδηγός για:  
Μεγάλα Παιχνίδια  
Εργαστήρια  
Κέντρα Μάθησης**

# Το Μεγάλο Παιχνίδι

Το Μεγάλο Παιχνίδι είναι το μέσο που συνδυάζει άριστα την ψυχαγωγία με τη μάθηση. Είναι ένα από τα μέσα που έχουμε στη διάθεσή μας, για να εφαρμόσουμε το Οδηγικό Παιδαγωγικό Πρόγραμμα.

Το Μεγάλο Παιχνίδι είναι παιχνίδι που εξάπτει τη φαντασία των Οδηγών και τους προσφέρει δράση και κίνηση. Είναι ένας πάρα πολύ ευχάριστος, αποτελεσματικός και αγαπητός σε όλους τρόπος να αποκτήσουν ή να εφαρμόσουν οι Οδηγοί νέες γνώσεις, να συνεργαστούν, να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους, να αποκτήσουν νέες δεξιότητες, να ανακαλύψουν και να χαρούν τις ομορφιές της φύσης, να γνωρίσουν παίζοντας τις γειτονιές, τα αξιοθέατα και την ιστορία της πόλης τους.

Ενώ ένα απλό παιχνίδι δίνει την ευκαιρία στους Οδηγούς να ασκήσουν 1-2 δεξιότητες, το Μεγάλο Παιχνίδι, καθώς περιέχει πολύ περισσότερα στοιχεία, δίνει δυνατότητες για την προσωπική ανάπτυξη των Οδηγών σε περισσότερους τομείς. Ένα από τα στοιχεία αυτά είναι και το στοιχείο της «Περιπέτειας» που απαντάει στις ανάγκες της ηλικίας των Οδηγών και μετατρέπει κάθε Μεγάλο Παιχνίδι σε μια διασκεδαστική πρόκληση για δοκιμασίες. Το στοιχείο αυτό χαρακτηρίζει κάθε Μεγάλο Παιχνίδι.

Στο Μεγάλο Παιχνίδι οι Οδηγοί συμμετέχουν χωρισμένοι σε Ενωμοτίες ή μικρότερες ομάδες και καλούνται περνώντας από συγκεκριμένους «Σταθμούς» να κάνουν επιλεγμένες δράσεις που τους επιτρέπουν να συνεχίσουν μέχρι το τέλος.

## 1. Κεντρική Ιδέα

Το Μεγάλο Παιχνίδι, όπως οι περισσότερες οδηγικές δράσεις, στηρίζεται πάνω σε μια Κεντρική Ιδέα (Κ.Ι.), ένα θέμα δηλαδή, μια ιστορία, που δημιουργεί μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα και ιδιαίτερες συνθήκες στις οποίες οι Οδηγοί καλούνται να ζήσουν. Η Κεντρική Ιδέα διατρέχει όλο το Μεγάλο Παιχνίδι και πάνω σ' αυτήν θα «χτιστούν» το Άνοιγμα, οι Σταθμοί και το Κλείσιμό του. Αυτή θα εμπνεύσει το Αρχηγείο, για να

ετοιμάσει πρωτότυπες μεταμφιέσεις, να διακοσμήσει κατάλληλα τους σταθμούς και να επιλέξει ανάλογες δραστηριότητες.

Η Κεντρική Ιδέα του Μεγάλου Παιχνιδιού πρέπει να ανταποκρίνεται στην ηλικία και τα ενδιαφέροντα των Οδηγών, ώστε να εξάρει την φαντασία τους και να κεντρίσει το ενδιαφέρον τους να παίξουν κάτι διαφορετικό και να βιώσουν την ιστορία μέχρι την ολοκλήρωσή της.

Παραδείγματα Κ.Ι.

α) «Προορισμός ταξιδιού η πόλη...»: Το Αρχηγείο υποδύόμενο τους επισκέπτες – τουρίστες της πόλης ζητά από τους Οδηγούς βοήθεια, για να γνωρίσει τα αξιοθέατά της.

β) «Κυνήγι θησαυρού»: Οι Οδηγοί ζούνε μια πειρατική περιπέτεια. Βοηθούν πειρατές και περνώντας από δοκιμασίες και περιπέτειες ψάχνουν να ανακαλύψουν τον κρυμμένο θησαυρό με τη βοήθεια ενός κρυπτογραφημένου χάρτη.

Σημείωση: Οι Οδηγοί στο Μεγάλο Παιχνίδι μεταφέρονται συχνά σε άλλον τόπο, σε άλλη εποχή, υποδύονται πάντα ρόλους, ακολουθούν οδηγίες, ζούνε μία προς μία τις απαιτήσεις και τις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Αποφεύγουμε λοιπόν πολύ προσεχτικά να χαλάσουμε τη μαγεία της ατμόσφαιρας που δημιουργείται. Μια απλή μας αναφορά ότι πρόκειται για Μεγάλο Παιχνίδι και όχι για πραγματική συνθήκη είναι πολύ πιθανόν να καταστρέψει τον μύθο και να κάνει πολύ λιγότερο συναρπαστική και ενδιαφέρουσα τη συμμετοχή των Οδηγών σ' αυτό.

## 2. Στόχος και Δομή

Το Μεγάλο Παιχνίδι έχει:

**στόχο και συγκεκριμένη δομή,**

**ενθουσιώδες άνοιγμα,**

**εντυπωσιακό κλείσιμο,**

**καθορισμένη διάρκεια.**

Προϋποθέτει **μετακίνηση** των Οδηγών από σταθμό σε σταθμό που γίνεται βάσει σύντομων και σαφών οδηγιών με τη μορφή μηνυμάτων (κρυπτογραφημένων ή μη). Στο Άνοιγμα του Μεγάλου Παιχνιδιού το Αρχηγείο παρουσιάζει με ενθουσιώδη τρόπο την Κεντρική Ιδέα και εισάγει τους Οδηγούς στο θέμα / ιστορία του παιχνιδιού. Στο Κλείσιμο το Αρχηγείο ολοκληρώνει την ιστορία, επιβεβαιώνει την επίτευξη του σκοπού, γιορτάζει με τους Οδηγούς για την επιτυχία της αποστολής που είχαν αναλάβει παίζοντας και απονέμει τυχόν αναμνηστικά.

Παραδείγματα Ανοίγματος:

- \* «Προορισμός ταξιδιού η πόλη...» 1-2 Στελέχη που υποδύονται τους τουρίστες (έχουν ανάλογη ενδυμασία, κρατούν χάρτη, φωτογραφική μηχανή κ.λπ.) εμφανίζονται στην Ομάδα των Οδηγών. Αυτοσυστήνονται και ζητούν από τους Οδηγούς να τους βοηθήσουν παρέχοντάς τους πληροφορίες και φωτογραφίες, για να γνωρίσουν τον τόπο που επισκέπτονται, την ιστορία του και τα σημαντικότερα αξιοθέατά του.
- \* «Κυνήγι θησαυρού» 1-2 Στελέχη μεταμφιεσμένα σε πειρατές εμφανίζονται στους Οδηγούς. Με πολύ πειστικό και αληθοφανή τρόπο τους πληροφορούν ότι έχουν στην κατοχή τους έναν πολύ παλιό χάρτη και βρίσκονται ήδη στα ίχνη ενός μυθικού θησαυρού. Τους ζητούν να τους βοηθήσουν και να συμμετάσχουν σε ένα αξέχαστο κυνήγι θησαυρού, για να ανακαλύψουν τον θησαυρό.

Παραδείγματα Κλεισίματος:

- \* «Προορισμός ταξιδιού η πόλη...» Με την ολοκλήρωση του Μεγάλου Παιχνιδιού οι Οδηγοί ξανασυναντούν τους τουρίστες (τα μέλη του Αρχηγείου) σε προκαθορισμένο χώρο και ώρα. Παρουσιάζουν τις πληροφορίες και τις φωτογραφίες που έχουν συλλέξει από διάφορα σημεία της πόλης. Οι τουρίστες εκφράζουν τις ευχαριστίες τους δίνοντας σε κάθε Ενωμοτία ή σε κάθε Οδηγό που συμμετείχε ένα μικρό αναμνηστικό, αντιπροσωπευτικό της χώρας προέλευσής τους (π.χ. μία καρτ ποστάλ, μια μινιατούρα χειροποίητη, μια συνταγή παραδοσιακού φαγητού κ.λπ.)
- \* «Κυνήγι θησαυρού»: Στον τελευταίο σταθμό του Μεγάλου Παιχνιδιού συναντιούνται όλοι οι Οδηγοί. Με βάση τον χάρτη και τις δραστηριότητες που έχουν κάνει ανακαλύπτουν εκεί τον κρυμμένο θησαυρό. Παρουσία όλων

ανοίγεται το σεντούκι που κρύβει χρυσά νομίσματα (σοκολατάκια στο σχήμα νομίσματος). Τα νομίσματα μοιράζονται στους Οδηγούς και καθένα κρύβει μια σκέψη. Οι δύο πειρατές ευχαριστούν τους Οδηγούς που τα κατάφεραν και τους ζητούν να κρατήσουν το νόμισμα ως αναμνηστικό, να διαβάσουν όμως με τη σειρά τη σκέψη που βρήκαν μέσα σ' αυτό. (Οι σκέψεις μπορεί να αναφέρονται στην αξία της προσπάθειας, στη σημασία του ομαδικού πνεύματος, στους αληθινούς θησαυρούς-εφόδια για τη ζωή μας). Εναλλακτικά μοιράζεται στους Οδηγούς μια πειρατική σημαία, όπου αναγράφονται ο τίτλος του παιχνιδιού, η ημερομηνία, ο τόπος, το όνομα της Ενωμοτίας και το Τοπικό Τμήμα.

Στο μεγάλο Παιχνίδι, όπως προαναφέρθηκε, οι ομάδες των Οδηγών κινούνται από Σταθμό σε Σταθμό. Η κίνηση των Οδηγών στο Μεγάλο Παιχνίδι μπορεί να είναι:

Κυκλική:

Όλες οι Ενωμοτίες ξεκινούν ταυτόχρονα αλλά κάθε μια κατευθύνεται σε διαφορετικό σταθμό, για να ακολουθήσει με προκαθορισμένη σειρά τους σταθμούς της. Ο αριθμός των σταθμών είναι ίσος ή μεγαλύτερος από τον αριθμό των Ενωμοτιών που συμμετέχουν, έτσι ώστε όλες οι Ενωμοτίες να είναι ταυτόχρονα σε κάποιο σταθμό.

Η παραμονή των Ενωμοτιών στους σταθμούς διαρκεί ίσο χρόνο, που σημαίνει ότι και οι δραστηριότητες που απαιτείται να γίνουν σε κάθε σταθμό έχουν ίδιο βαθμό δυσκολίας μεταξύ τους. Η ταυτόχρονη μετακίνηση των Οδηγών από σταθμό σε σταθμό εξασφαλίζεται, όταν και η απόσταση μεταξύ των σταθμών είναι περίπου ίση.

Παράδειγμα κυκλικής κίνησης:

	Σταθμοί				
Ενωμοτία Α	1	2	3	4	5
Ενωμοτία Β	2	3	4	5	1
Ενωμοτία Γ	3	4	5	1	2
Ενωμοτία Δ	4	5	1	2	3

Γραμμική:

Οι Ενωμοτίες ξεκινούν διαδοχικά με διαφορά χρόνου τουλάχιστον ίση με τη διάρκεια του πρώτου σταθμού και τη διάρκεια της διαδρομής μέχρι τον πρώτο σταθμό. Όσο χρόνο περιμένουν οι Ενωμοτίες να ξεκινήσουν, θα πρέπει να απασχολούνται με κάποιο τρόπο στο πλαίσιο του Μεγάλου Παιχνιδιού. Το ίδιο θα γίνει και για όσες Ενωμοτίες ολοκληρώνουν διαδοχικά όλους τους Σταθμούς.

Σημείωση: Καλό θα ήταν να υπάρχει ένα Στέλεχος, το οποίο θα παρακολουθεί την κίνηση των Οδηγών από σταθμό σε σταθμό. Το Στέλεχος επιβεβαιώνει πως η κάθε ομάδα έχει λάβει και έχει κατανοήσει τα μηνύματα. Το ίδιο Στέλεχος θα μπορούσε συγχρόνως να φωτογραφίζει τους Οδηγούς την ώρα της δράσης για το αρχείο της Ομάδας. Στην κατασκήνωση και στην εκδρομή τον ρόλο αυτό αναλαμβάνει συνήθως ο Υπαρχηγός Προγράμματος.

### 3. Σύσταση Σταθμών

Σε κάθε σταθμό μπορεί να βρίσκεται ένα ή και περισσότερα Στελέχη, κατάλληλα μεταμφιεσμένα, που κατευθύνουν και συμβουλεύουν τους Οδηγούς. Ωστόσο, η παρουσία των Στελεχών στους Σταθμούς δεν κρίνεται πάντα απαραίτητη. Σε κάποιους από τους σταθμούς του Μεγάλου Παιχνιδιού μπορεί οι Οδηγοί να βρίσκουν, με τις οδηγίες που έχουν ήδη πάρει από προηγούμενο σταθμό, έναν φάκελο με νέες οδηγίες για τη νέα δραστηριότητα που πρέπει να υλοποιήσουν, πριν προχωρήσουν παρακάτω.

### 4. Διάρκεια και χώρος

Το Μεγάλο Παιχνίδι διαρκεί συνήθως δύο ώρες. Το Αρχηγείο όμως μπορεί να παρατείνει τη διάρκεια, αν το θεωρήσει απαραίτητο. Το Μ.Π. μπορεί να πραγματοποιηθεί σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο. Το Αρχηγείο φροντίζει να έχει επισκεφθεί νωρίτερα το χώρο και να έχει προετοιμάσει εγκαίρως το υλικό και τις δραστηριότητες των παιδιών σε κάθε σταθμό. Τα Στελέχη που βρίσκονται στους σταθμούς θα πρέπει να δίνουν σαφείς οδηγίες για το τι καλούνται κάθε φορά να κάνουν οι Οδηγοί. Στο τέλος του Μεγάλου Παιχνιδιού ακολουθεί αξιολόγηση.

**Σημαντικό:** Σε περίπτωση που το Μεγάλο Παιχνίδι παίζεται σε εξωτερικό χώρο (πάρκο, πόλη, εκδρομή κ.λπ.), το Αρχηγείο έχει πάντα μαζί του το **φαρμακείο της Ομάδας!**

## 5. Τύποι Μεγάλου Παιχνιδιού

**Μεγάλο Παιχνίδι Πόλης (ΜΠΠ):** Είναι το Μεγάλο Παιχνίδι, που στόχο έχει να βοηθήσει τους Οδηγούς να γνωρίσουν καλύτερα έναν τόπο, μια γειτονιά, μια πόλη και τους ανθρώπους της. Τα παιδιά μπορεί να ασχοληθούν με ήθη, έθιμα, εκκλησίες, αξιόλογα κτίρια, μουσεία, τους κατοίκους, τα επαγγέλματά τους κ.λπ.

**Μεγάλο Παιχνίδι Φύσης (ΜΠΦ):** Είναι το Μεγάλο Παιχνίδι που πραγματοποιείται στην ύπαιθρο και περιλαμβάνει δραστηριότητες που βοηθούν τα παιδιά να γνωρίσουν τη Φύση και το Περιβάλλον.

«Τα ΜΠΦ έχουν σαν στόχο τους να ανακαλύψουν οι Οδηγοί τη φύση, να τη γνωρίσουν, να την αγαπήσουν και να κατανοήσουν την ανάγκη να τη σέβονται και να την προστατεύουν. Μα για να ανακαλύψουμε και να γνωρίσουμε τη φύση πρέπει να την πλησιάσουμε, να την παρατηρήσουμε, να την ζήσουμε με απλά μέσα.

Μπορούμε λοιπόν, για να πετύχουμε τον στόχο μας στα ΜΠΦ, να δώσουμε στα παιδιά την ευκαιρία να γνωρίσουν τα φυτά, τα ζώα, τα πουλιά, τα ψάρια. Να εξασκηθούν στην ιχνογνωσία, στο κολύμπι, στην ναυαγοσωστική, στη μεταμφίεση. Να μάθουν να χρησιμοποιούν όλες τους τις αισθήσεις. Να μάθουν να παρατηρούν και να περπατούν σωστά έχοντας μαζί την κατάλληλη εξάρτηση, να στήνουν μια πρόχειρη σκηνή και να φτιάχνουν γερές κατασκευές χρησιμοποιώντας σωστούς κόμπους. Να προετοιμάζουν μια καλή φωτιά και να μαγειρεύουν χωρίς σκεύη.

Τέλος, να μάθουν να εκτιμούν το μέγεθος και την απόσταση των αντικειμένων, να προσανατολίζονται και να προβλέπουν τον καιρό χρησιμοποιώντας τα αλάνθαστα σημάδια της φύσης.»

(από την παλιά έκδοση του ΣΕΟ, Μεγάλα Παιχνίδια)

**Νυχτερινό Μεγάλο Παιχνίδι (ΝΜΠ):** Πραγματοποιείται το βράδυ κατά τη διάρκεια εκδρομής ή κατασκήνωσης και η διάρκειά του συνήθως δεν ξεπερνά την μία ώρα.

Στόχος του είναι να βοηθήσει τα παιδιά να εξοικειωθούν με το σκοτάδι, να αποκτήσουν αυτοκυριαρχία και να εξασκήσουν τις αισθήσεις της όσφρησης, της αφής και της ακοής. Το Νυχτερινό Παιχνίδι δεν πρέπει να περιέχει στοιχεία που θα τρομάξουν τους Οδηγούς.

**Σημείωση:** Ποτέ τα Στελέχη δεν ξυπνούν τους Οδηγούς για το Νυχτερινό Μεγάλο Παιχνίδι που συνήθως ακολουθεί αμέσως μετά τη βραδινή ψυχαγωγία. Οι Οδηγοί μπορεί να κινούνται όχι μόνο ως Ενωμοτίες αλλά και ως Ομάδα. Η αξιολόγηση του ΝΜΠ γίνεται την επόμενη μέρα.

Ανεξάρτητα όμως από τον τύπο του Μεγάλου Παιχνιδιού, το περιεχόμενο των σταθμών πρέπει πάντα να ανταποκρίνεται στην ηλικία και τις εκάστοτε ανάγκες και ιδιαιτερότητες των Οδηγών της Ομάδας.

## 6. Προετοιμασία

Η επιτυχής υλοποίηση ενός Μεγάλου Παιχνιδιού προϋποθέτει έγκαιρη και άρτια προετοιμασία του. Στο στάδιο της προετοιμασίας το Αρχηγείο ελέγχει την καταλληλότητα και την ασφάλεια του χώρου που έχει επιλεγεί, καταγράφει την ιστορία του Μεγάλου Παιχνιδιού με κάθε λεπτομέρεια, ώστε η μυθοπλασία να μην έχει κενά και να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον των Οδηγών. Επίσης, εξασφαλίζει όλα τα υλικά που θα χρειαστούν για το Άνοιγμα, το Κλείσιμο και τους σταθμούς και κατανέμει μεταξύ των Στελεχών τους ρόλους που θα υποδυθούν. Τέλος, ο/η Αρχηγός ή το Στέλεχος που έχει αναλάβει τον συντονισμό του Μεγάλου Παιχνιδιού βεβαιώνεται ότι όλα τα μέλη του Αρχηγείου γνωρίζουν επακριβώς τι πρέπει να κάνουν σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

## 7. Όλοι μαζί

Ένα Μεγάλο Παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από μία ή και περισσότερες Ομάδες Οδηγών ή ακόμα και από ένα ολόκληρο Τοπικό Τμήμα, όταν π.χ. επιλέγεται αυτή η οδηγική δραστηριότητα για μια δυναμική παρουσία του Οδηγισμού στον τόπο και για προσέλκυση νέων μελών. Στην περίπτωση αυτή κρίνεται σκόπιμη η παρουσία



ενός Στελέχους σε κάθε σταθμό, ενώ οι δραστηριότητες των σταθμών οφείλουν να προσαρμοστούν σε ένα μεγαλύτερο εύρος ηλικιών, καθώς σε ένα τέτοιο Μεγάλο Παιχνίδι μπορεί να συμμετάσχουν από κοινού παιδιά από τον Κλάδο Πουλιών, Οδηγών και Μεγάλων Οδηγών.

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

### ΜΕΤΑΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΦΥΣΗΣ (γραμματικό)

#### ΑΝΟΙΓΜΑ

Κάνει την εμφάνισή του ο Σάκα Ζούλου, γιος του αρχηγού της φυλής ΑΚΟΥΜΠΑΤΑΜΠΑΟΥΛΑ, που κατοικεί στη ζούγκλα της Αφρικής. Είναι πολύ ταραγμένος, γιατί μόλις διάβασε το παρακάτω μήνυμα, που βρήκε στερεωμένο σε ένα δέντρο:

*Ο μάγος ΣΑΜΑΝ είναι στα χέρια μας. Μην προσπαθήσετε να έρθετε στο χωριό μας, για να τον σώσετε. Δεν θα τα καταφέρετε!*

ΟΥΑΓΚΑΝΤΟΥ

Ο Σάκα Ζούλου περίλυπος εξηγεί ότι οι ΑΚΟΥΜΠΑΤΑΜΠΑΟΥΛΑ είναι συγκλονισμένοι από την απαγωγή του Μάγου τους, που είναι αυτός που με τις γνώσεις του έχει βοηθήσει πάρα πολλές φορές τη φυλή τους να ξεπεράσει δυσκολίες, εμπόδια, αρρώστιες και κινδύνους. Είχε προετοιμάσει μόλις χθες το ξόρκι της βροχής, για να αντιμετωπίσουν την ανομβρία που μαστίζει το χωριό τους. Αν δεν τον βρουν μέσα σε δύο ώρες, για να πει το ξόρκι αυτό, δεν πρόκειται να βρέξει στο χωριό για τα επόμενα δυο χρόνια. Ο Σάκα Ζούλου ζητά από τους Οδηγούς να τον βοηθήσουν, για να βρουν τον μεγάλο Μάγο τους.

#### ΑΡΧΗΓΟΣ ΤΗΣ ΦΥΛΗΣ

Στο χώρο που είναι συγκεντρωμένοι οι Οδηγοί εμφανίζεται ο γέρος αρχηγός της φυλής. Μοιράζει σε όλους από μια χάντρα για φυλαχτό και τους συμβουλεύει να ακολουθούν τα διαφορετικά σημάδια που θα βρίσκουν (υλικά από τη φύση, όπως φύλλα, χαλίκια καρποί, ένα είδος για κάθε Ενωμοτία), για να είναι σίγουροι ότι πορεύονται στον σωστό δρόμο. Τα σημάδια αυτά θα πρέπει οπωσδήποτε να τα

μαζέψουν, για να μην αφήσουν κανένα ίχνος πίσω τους. Κατά μήκος της διαδρομής που θα κάνουν, άνθρωποι της φυλής του θα τους δίνουν οδηγίες, για να τους βοηθήσουν. Ο αρχηγός της φυλής παρακινεί την πρώτη Ενωμοτία να ξεκινήσει αναζητώντας τα δικά της σημάδια και φροντίζει οι υπόλοιπες Ενωμοτίες να ξεκινήσουν με διαφορά 12 λεπτών περίπου η μία από την άλλη, όσο χρόνο δηλαδή απαιτεί η δραστηριότητα του πρώτου Σταθμού και η μετακίνηση της προηγούμενης Ενωμοτίας προς το Σταθμό. Τις Ενωμοτίες που περιμένουν τη σειρά τους, για να ξεκινήσουν και αυτές το παιχνίδι, τις "απασχολεί" ο αρχηγός της φυλής μαθαίνοντάς τους κραυγές και χορούς της φυλής του.

#### 1ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ

Οι Οδηγοί φτάνοντας στον πρώτο Σταθμό βρίσκουν το εξής κρυπτογραφημένο μήνυμα: «Οι Ουαγκάντου δεν πρέπει να σας δουν. Γίνετε μέσα σε 10 λεπτά αόρατοι χρησιμοποιώντας υλικά της φύσης γύρω σας». (Κρυπτογραφικό: Μορς, όπου το κόκαλο συμβολίζει την παύλα, ενώ το καζάνι την τελεία.

#### 2ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΠΡΟΓΝΩΣΤΙΚΑ ΚΑΙΡΟΥ

Στον δεύτερο Σταθμό οι Οδηγοί βρίσκουν το μήνυμα: «Ρίξτε μια ματιά στον ουρανό, παρατηρήστε τα σημάδια. Ο Σάμαν σας παρακαλεί να βρείτε τον καιρό." (Κρυπτογραφικό: Τρίλιζα)

#### 3ος ΣΤΑΘΜΟΣ: Α΄ ΒΟΗΘΕΙΕΣ

Στον τρίτο Σταθμό οι Οδηγοί βρίσκουν κάποιο μέλος του Αρχηγείου. Το Στέλεχος υποδέεται κάποιον αυτόχθονα της φυλής ΑΚΟΥΜΠΑΤΑΜΠΑΟΥΛΑ που τον τσίμπησε μέλισσα και στην προσπάθειά του να αποφύγει και άλλα τσιμπήματα, παραπάτησε και έπαθε διάστρεμμα στο πόδι. Ζητά από τους Οδηγούς να του προσφέρουν Α΄ Βοήθειες για το τσίμπημα και να του δέσουν το πόδι.

#### 4ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ

Το μήνυμα που βρίσκουν στον 4ο Σταθμό οι Οδηγοί λέει τα εξής: «Το χωριό των Ουαγκάντου βρίσκεται στην Ανατολή. Παρατηρήστε τα σημάδια της φύσης (τοπικός άνεμος, βρύα, λειχήνες κ.ά.), βρείτε την Ανατολή και κατευθυνθείτε γρήγορα προς τα εκεί». (Κρυπτογραφικό: ανάποδο αλφάβητο)

#### 5ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ

Στον πέμπτο κατά σειρά Σταθμό το μήνυμα που βρίσκουν οι Οδηγοί έχει το εξής περιεχόμενο: «Φτιάξτε ένα παραδοσιακό αφρικάνικο τραγούδι των ΑΚΟΥΜΠΑΤΑΜΠΑΟΥΛΑ, εμπνευσμένο από τη φύση γύρω σας, για να παρακαλέσετε τον Αρχηγό των Ουαγκάντου να ελευθερώσει το Σάμαν». (Κρυπτογραφικό: Με χρωματιστά γράμματα)

#### 6ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΤΕΜ

Και στον 6ο Σταθμό υπάρχει κάποιο Στέλεχος, που ζητά από τους Οδηγούς να φτιάξουν ένα τοτέμ χρησιμοποιώντας υλικά της φύσης, τρεις τουλάχιστον συνδέσεις και τα σημάδια που έχουν μαζέψει κατά τη διάρκεια της πορείας τους. Το τοτέμ θα το προσφέρουν ως δώρο στον αρχηγό των Ουαγκάντου.

#### ΚΛΕΙΣΙΜΟ

Στο σημείο κατάληξης τους υποδέχεται ο αρχηγός των Ουαγκάντου που αποδεικνύεται ότι είναι φιλήσυχος και τρέφει φιλικά αισθήματα για την φυλή των ΑΚΟΥΜΠΑΤΑΜΠΑΟΥΛΑ. Ο λόγος που τον οδήγησε στην απαγωγή είναι η αγωνία του για το μέλλον των κατοίκων του δικού του χωριού, καθώς και αυτό υποφέρει από ανομβρία. Οι Ενωμοτίες παρουσιάζουν τα αποτελέσματα των Σταθμών και ο αρχηγός των Ουαγκάντου μένει ιδιαίτερα ευχαριστημένος. Καταλαβαίνει ότι ο Μάγος μπορεί να προσευχηθεί για όλους. Αποφασίζει να ελευθερώσει το Σάμαν, αρκεί όλοι μαζί να τραγουδήσουν το τραγούδι της βροχής (τραγούδι βροχής: Ε πόι τάι τάι ε α).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μέχρι και η τελευταία Ενωμοτία να ολοκληρώσει όλους τους Σταθμούς, όσες έχουν προηγηθεί απασχολούνται από το Αρχηγείο.

## ΜΕΤΑΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΛΗΣ (κυκλικό)

ΑΝΟΙΓΜΑ: Εμφανίζεται ο Δήμαρχος της πόλης που αναθέτει στους Οδηγούς, καθώς έχει ακούσει τα καλύτερα λόγια για αυτούς, να επιθεωρήσουν την πόλη και να διαπιστώσουν κατά πόσο είναι καθαρή και ασφαλής.

Κάθε Ενωμοτία παίρνει ένα μεγάλο φάκελο που περιέχει χάρτη της πόλης με σημειωμένα τα σημεία στα οποία πρέπει να βρεθούν οι Οδηγοί και φάκελο με οδηγίες για κάθε σημείο.

Η σειρά που θα ακολουθήσουν οι Ενωμοτίες είναι διαφορετική.

Ολοκληρώνοντας οι Ενωμοτίες όλους τους Σταθμούς συναντιούνται στο ίδιο σημείο που είναι επίσης σημειωμένο στον χάρτη της πόλης.

### 1ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΠΑΡΚΟ

Μήνυμα: Πόσα και ποια αγάλματα υπάρχουν στο πάρκο; Είναι καθαρά και περιποιημένα ; Πόσα παγκάκια υπάρχουν στο ίδιο πάρκο; Σε ποια κατάσταση είναι; (Κρυπτογραφικό: ρολόγια)

### 2ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΕΚΚΛΗΣΙΑ ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ

Μήνυμα: Τι ρυθμού είναι η εκκλησία του Αγ. Κωνσταντίνου; Ρωτήστε και μάθετε ποιο είναι το παλιό εικόνισμα (ή άλλο σημείο ενδιαφέροντος) μέσα στην εκκλησία. (Κρυπτογραφικό: φλούδες και κουκούτσια)

### 3ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΠΑΡΑΛΙΑ

Μήνυμα: Πόσοι φοίνικες υπάρχουν στην παραλία από την εκκλησία του Αγ. Κωνσταντίνου έως το κτήριο του Πανεπιστημίου; Τι ήταν αυτό το κτήριο πριν; Πόσα καλάθια αχρήστων υπάρχουν στην παραλία; Πιστεύετε ότι είναι αρκετά; (Κρυπτογραφικό: σκάλες)

### 4ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΠΥΡΟΣΒΕΣΤΙΚΗ

Μήνυμα: Σε πόσες και ποιες περιπτώσεις χρειάστηκε να επέμβει η Πυροσβεστική την προηγούμενη εβδομάδα; Κινδύνεψαν άνθρωποι; Από τι; (Κρυπτογραφικό: καρδιογράφημα)

#### 5ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΤΡΟΧΑΙΑ

Μήνυμα: Πόσα τροχαία ατυχήματα έγιναν την προηγούμενη εβδομάδα; Ποια ήταν η αιτία του ατυχήματος; Υπήρχαν σοβαρά τραυματισμένοι; (Κρυπτογραφικό: μορς)

#### 6ος ΣΤΑΘΜΟΣ: ΕΣΤΙΑ

Μήνυμα: Φτιάξτε μια μακέτα της περιοχής στην οποία περιπλανηθήκατε. (Υπάρχουν διαθέσιμα υλικά, άχρηστα αντικείμενα, τενεκεδάκια, κουτιά από γάλατα, πηλός, υλικά για μακέτες κ.ά.)

#### ΚΛΕΙΣΙΜΟ

Στο σημείο όπου θα συναντηθούν όλες οι Ενωμοτίες, εμφανίζεται ο Δήμαρχος με μέλη του Δημοτικού Συμβουλίου. Οι Οδηγοί παρουσιάζουν στο Δήμαρχο τα αποτελέσματα της έρευνάς τους. Όλοι μένουν απόλυτα ικανοποιημένοι και ο Δήμαρχος εκφράζει τις ευχαριστίες του απονέμοντας σε κάθε Ενωμοτία το κλειδί της πόλης.

Σημείωση: Το Αρχηγείο θα πρέπει να έχει κάνει νωρίτερα όλες τις απαραίτητες επαφές και να έχει ενημερώσει, εν προκειμένω, την Τροχαία και την Πυροσβεστική Υπηρεσία για την επίσκεψη των Οδηγών.

## ΝΥΧΤΕΡΙΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

### "Στη χώρα των ιπτάμενων χαλιών"

Μετά τη βραδινή ψυχαγωγία και πριν την «Καληνύχτα» εμφανίζεται ένα Στέλεχος με ανατολίτικη ενδυμασία που διαβάζει με πολύ επίσημο ύφος τα εξής:

«Ο χαλίφης της χώρας των Ιπτάμενων Χαλιών ΜΑΧΜΟΥΤ ΜΠΑΛΑΝ είναι ανάστατος. Το γούρικο ιπτάμενο χαλί του κλάπηκε. Οι πληροφορίες μας λένε ότι ύποπτος για την κλοπή θεωρήθηκε ο Αλλαντίν (το κεντρικό πρόσωπο της εκδρομής/ κατασκήνωσης), που φυλακίστηκε όμως άδικα. Θα παραμείνει, ωστόσο, έγκλειστος, μέχρι να συλληφθεί ο πραγματικός ένοχος. Ο χαλίφης έβγαλε ανακοίνωση πως, όποιος βρει το ιπτάμενο χαλί, θα αμειφθεί πλουσιοπάροχα. Όλη η χώρα αναζητά το χαλί, όμως κανείς δε γνωρίζει τα εμπόδια που έχει βάλει ο πραγματικός κλέφτης. Ελάτε και εσείς να βρούμε το ιπτάμενο χαλί.»

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Σ' όλη τη διαδρομή ακολουθούμε ένα λευκό, ορατό τη νύχτα, χοντρό σχοινί που είναι «νήμα από το ξηλωμένο κλεμμένο χαλί»

**1ος ΣΤΑΘΜΟΣ:** Ο γέροντας Ζαχάν

Στον 1ο Σταθμό υποδέχεται τους Οδηγούς ο γεροντότερος και σοφότερος άνθρωπος της χώρας. Τους ζητά να κλείσουν τα μάτια τους και να αφουγκραστούν τη δική του μυστική γλώσσα. Τους λέει ψιθυριστά «Προχωρήστε, τα πάτε καλά», προσθέτοντας μετά από κάθε συλλαβή του μηνύματος τη συλλαβή ΚΑ.

**2ος ΣΤΑΘΜΟΣ:** Παζάρι μυστικό

Στον 2ο Σταθμό τους περιμένει ο έμπορος που στην πραγματικότητα του έχει πράγματα μυστικά, ιδιαίτερης σημασίας, που με λίγη προσοχή εκ μέρους των Οδηγών θα αποκαλύψουν το όνομα ενός από τους υπόπτους. Τα αντικείμενα είναι κρυμμένα κάτω από πανί. Κάθε Οδηγός ψηλαφίζει ένα αντικείμενο και πρέπει να βρει ποιο είναι. Όλα τα πρώτα γράμματα από το όνομα του κάθε αντικειμένου, αν μπουκ στην σωστή σειρά, θα δώσουν το όνομα του πιθανού υπόπτου. Οι Οδηγοί πρέπει να συνεργαστούν μεταξύ τους, για να βρουν τη λέξη.

Ενδεικτικά τα αντικείμενα μπορεί να είναι: Βιβλίο, Ελιά, Ζάρι, Ίππος, Ρολόι, Ηλιοτρόπιο, Σακούλα. Η λέξη που προκύπτει είναι: ΒΕΖΙΡΗΣ.

3ος ΣΤΑΘΜΟΣ: Η πριγκίπισσα Σεχραζάντ

Ανάμεσα σε τούλια και αρωματικά στικ κάθεται η Σεχραζάντ. Έχει πληροφορίες ότι ο κλέφτης του μαγικού χαλιού δεν είναι ο βεζίρης, αλλά κάποιος άλλος. Θέλει να βοηθήσει τους Οδηγούς στην αναζήτηση του πραγματικού ενόχου, όμως για την ίδια προέχει να φτιάξει το άρωμα της Ανατολής, σύμφωνα με τη συνταγή που της έχει εμπιστευθεί η γιαγιά της. Επειδή όμως είναι συναχωμένη, δεν μπορεί να επιλέξει τα κατάλληλα υλικά. Ζητά, λοιπόν, από τους Οδηγούς να τη βοηθήσουν και να βρουν, ανάμεσα σε πολλά μπουκάλια με υγρά, εκείνα που περιέχουν τα υλικά της συνταγής (για παράδειγμα, οινόπνευμα, ροδόνερο, μαλακτικό ρούχων με άρωμα λεβάντα κ.ά.). Μόλις ετοιμαστεί η συνταγή, η Σεχραζάντ τους αποκαλύπτει ότι με βάση τις πληροφορίες που έχει, ύποπτος για την κλοπή του χαλιού είναι ο νέος πρεσβευτής του γειτονικού χαλιφάτου. Η Σεχραζάντ προτρέπει τα παιδιά να συνεχίσουν τον δρόμο τους, για να βρουν τον πραγματικό δράστη.

4ος ΣΤΑΘΜΟΣ: Ο ζαχαροπλάστης του παλατιού

Στον 4ο Σταθμό τα παιδιά συναντούν τον φημισμένο ζαχαροπλάστη του παλατιού. Είναι ο Σαραγλί Σερμπέτογλου, που νομίζει ότι ξέρει ποιος είναι ο κλέφτης του μαγικού χαλιού. Απορρίπτει τις πληροφορίες που έχουν οι Οδηγοί για τον Βεζίρη ή τον πρεσβευτή του γειτονικού χαλιφάτου, καθώς είναι σχεδόν σίγουρος ότι είδε κάποιον πριν από λίγο να περνάει τρέχοντας από το μαγαζί του κρατώντας ένα διπλωμένο χαλί. Πρέπει να είναι το μαγικό χαλί του χαλίφη. Ο Σαραγλί Σερμπέτογλου θα αποκαλύψει όμως τον ύποπτο μόνο σε αυτούς που είναι άριστοι γευσιγνώστες της ποιοτικής σοκολάτας. Οι Οδηγοί με κλειστά τα μάτια δοκιμάζουν με τη σειρά κομματάκια σοκολάτας και προσπαθούν να αναγνωρίσουν τα διαφορετικά είδη σοκολάτας που γεύονται. (Τα κομμάτια μπορεί να είναι από σοκολάτα, λευκή, με αμύγδαλα, με γέμιση φράουλας, κουβερτούρα κ.λπ.). Αφού τα παιδιά κατονομάσουν τα είδη της σοκολάτας, ο Σερμπέτογλου τους αποκαλύπτει αυτόν που θεωρεί ο ίδιος ως βασικό ύποπτο: Είναι η μαϊμού των βασιλικών κήπων. Ο Σαραγλί Σερμπέτογλου τους λέει να βιαστούν, γιατί πρέπει οπωσδήποτε να βεβαιωθούν, πριν κατηγορήσουν την μαϊμού.

## ΚΛΕΙΣΙΜΟ

Στον τελευταίο Σταθμό που είναι και το Κλείσιμο του Ν.Π. εμφανίζεται το Στέλεχος που έκανε την έναρξη του παιχνιδιού. Πληροφορεί τα παιδιά ότι ο Χαλίφης ΜΑΧΜΟΥΤ ΜΠΑΛΑΝ, ειδοποιημένος από τη φρουρά του, θα βρίσκεται σε λίγα λεπτά κοντά τους. Το μεταμφιεσμένο Στέλεχος δίνει σε κάθε Ενωμοτία από ένα μαγικό Λυχνάρι που περιέχει ένα μήνυμα και πιθανότητα την επιβεβαίωση που αναζητούν οι Οδηγοί για τον πραγματικό ένοχο. Το Στέλεχος καλεί τους Οδηγούς να το διαβάσουν. Πρόκειται για ένα χαρτί, όπου έχουμε σχεδιάσει με γάλα ή λεμόνι το περίγραμμα της πατούσας μιας μαϊμούς, που όμως δεν διακρίνεται, καθώς το υλικό που χρησιμοποιήσαμε έχει στεγνώσει εντελώς. Με τη βοήθεια του Στελέχους οι Οδηγοί θα πρέπει να "καπνίσουν" το μήνυμα. Έτσι εμφανίζεται η πατούσα της μαϊμούς. Όλοι είναι πλέον σίγουροι ότι η μαϊμού έκλεψε το μαγικό χαλί. Όταν ο ΜΑΧΜΟΥΤ ΜΠΑΛΑΝ εμφανίζεται με τη συνοδεία του, οι Οδηγοί του αποκαλύπτουν τον πραγματικό ένοχο. Ο Χαλίφης υπόσχεται ότι αύριο κιόλας θα απελευθερώσει τον Αλλαντίν. Όσο για την μαϊμού, φαντάζεται πού θα έχει κρύψει το μαγικό χαλί: Στον τεράστιο φοίνικα μπροστά στο παλάτι του, όπου συνηθίζει να μαζεύει και όλα τα τρόφιμα που αρπάζει από τα κελάρια του. Ο ΜΑΧΜΟΥΤ ΜΠΑΛΑΝ ευχαριστεί τα παιδιά και τους καληνυχτίζει με ένα σαλέπι (ή ζεστό αρωματικό τσάι ή ζεστή σοκολάτα).



# Το Εργαστήρι

Όταν η Ομάδα μαθαίνει, πειραματίζεται και δοκιμάζει μια καινούργια τεχνική με τη βοήθεια ενός ειδικού ή ενός πεπειραμένου ανθρώπου πάνω σε ένα θέμα, τότε η Ομάδα απασχολείται δημιουργικά με ένα «Εργαστήρι».

Το Εργαστήρι είναι ένα ακόμη μέσο του Οδηγικού Παιδαγωγικού Προγράμματος, άλλη μια ευκαιρία για τους Οδηγούς να μάθουν κάτι που τους ενδιαφέρει και να εμβαθύνουν σε αυτό συμμετέχοντας ενεργά και δημιουργικά. Επιλέγοντας το κατάλληλο εργαστήρι για την ηλικία και τις δυνατότητες των Οδηγών της Ομάδας μας, αξιοποιούμε ένα ακόμα εργαλείο για να συμβάλουμε στην προσωπική τους ανάπτυξη.

Τα εργαστήρια μπορεί να είναι:

Τραγουδιού, Χορού, Ζωγραφικής, Α΄ Βοηθειών, Σκαπανικής, Κόμπων και Κατασκευών, Μαγειρικής, Ζαχαροπλαστικής, Τεχνολογίας, Πληροφορικής, Φωτογραφίας, Χειροτεχνίας, Κολάζ, Οριγκάμι, Μουσικής, Πολεμικών Τεχνών, Μετεωρολογίας κ.λπ.

Το θέμα του εργαστηρίου καθορίζεται με βάση τις επιθυμίες αλλά και τα ενδιαφέροντα των Οδηγών της Ομάδας. Οποιοδήποτε θέμα επιλεγεί μπορεί να δουλευτεί και να παρουσιαστεί με τη μορφή ενός εργαστηρίου.

Ο βαθμός δυσκολίας του εργαστηρίου εξαρτάται από την εμπειρία και τις δυνατότητες των Οδηγών.

Σημείωση:

Πολλές φορές λαθεμένα ταυτίζουμε το εργαστήρι με την χειροτεχνία, καθώς η χειροτεχνία είναι ένα από τα είδη εργαστηρίου που μπορούμε να κάνουμε με τα παιδιά της Ομάδας μας. Είναι, ωστόσο, απαραίτητο να εντάσσουμε στο πρόγραμμά μας και εργαστήρια χειροτεχνίας, καθώς αυτά απαντούν στην ανάγκη των Οδηγών

για δημιουργία και έκφραση, αναπτύσσουν δεξιότητες και δίνουν την ικανοποίηση του προσωπικού δημιουργήματος.

## Προετοιμασία:

Στο στάδιο της προετοιμασίας επιλέγεται επακριβώς το θέμα του εργαστηρίου με βάση τους στόχους που έχει θέσει η Ομάδα, τα ενδιαφέροντα των Οδηγών, τις ιδιαίτερες συνθήκες, τον διαθέσιμο χρόνο αλλά και οικονομικές δυνατότητες της Ομάδας.

Στη συνέχεια, το Αρχηγείο απευθύνεται σε κάποιον ειδικό που έχει επαρκή γνώση στο θέμα του εργαστηρίου και μπορεί να αναλάβει την ευθύνη του. Του παρέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες (ηλικία και αριθμός παιδιών, διαθέσιμος χρόνος, στόχος εργαστηρίου, χώρος πραγματοποίησης κ.λπ.) και το ίδιο ενημερώνεται για το ακριβές περιεχόμενο του εργαστηρίου. Αν το Αρχηγείο κρίνει ότι είναι απαραίτητες κάποιες αλλαγές ή τροποποιήσεις, τις προτείνει και με σύμφωνη γνώμη καταλήγουν ειδικός και Αρχηγείο στην τελική μορφή του εργαστηρίου.

Υπεύθυνος σε ένα εργαστήριο μπορεί εκτός από τον ειδικό να είναι και ένα μέλος του Αρχηγείου ή ένας Οδηγός, αρκεί αυτός που θα το αναλάβει να διαθέτει τις απαραίτητες γνώσεις.

Το Αρχηγείο φροντίζει εγκαίρως να διαμορφώσει την Εστία ή να εξασφαλίσει άλλο χώρο, εφόσον οι ανάγκες υλοποίησης του εργαστηρίου το απαιτούν. Στην περίπτωση π.χ. ενός εργαστηρίου χορού ή πολεμικών τεχνών θα χρειαστεί μεγαλύτερος χώρος από αυτόν που διαθέτει πιθανόν η Εστία μας.

Επίσης, το Αρχηγείο βεβαιώνεται ότι υπάρχουν διαθέσιμα και σε επαρκείς ποσότητες όλα τα απαραίτητα υλικά και τα κατάλληλα εργαλεία που θα χρειαστούν για το εργαστήριο.

Για παράδειγμα, για ένα εργαστήριο κατασκευής Χριστουγεννιάτικης κάρτας, θα χρειαστούν χαρτόνια και υλικά διακόσμησης, αλλά και χρώματα, χάρακες, ψαλίδια, κόλλες, καθώς και πάγκοι και τραπέζια ανάλογα με τα άτομα που θα συμμετέχουν.

Όλα αυτά θα πρέπει να είναι συγκεντρωμένα και διαθέσιμα πριν την έναρξη του εργαστηρίου.

### Μικρά μυστικά:

Ειδικά στα εργαστήρια κατασκευών και χειροτεχνίας βοηθάει ιδιαίτερα να υπάρχει σχετικό δείγμα που θα χρησιμεύσει ως πρότυπο. Ο υπεύθυνος του εργαστηρίου οφείλει να γνωρίζει επακριβώς τα βήματα που πρέπει να γίνουν και να έχει εξασκηθεί αρκετά ο ίδιος, πριν παρουσιάσει το εργαστήριο στα παιδιά.

Κάποιες φορές εξυπηρετεί να έχει γίνει από το Αρχηγείο εκ των προτέρων μια σχετική προεργασία, που θα βοηθήσει να ολοκληρωθεί το εργαστήριο μέσα στην προβλεπόμενο χρόνο. Για παράδειγμα, αν το εργαστήριο που θα φτιάξουμε είναι μια κατασκευή με ξύλα λουστραρισμένα, διευκολύνει να έχουμε λουστράρει από τις προηγούμενες μέρες τα ξύλα που θα χρησιμοποιηθούν κερδίζοντας με τον τρόπο αυτό χρόνο.

Πριν και κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου το Αρχηγείο δίνει σαφείς οδηγίες και βοηθάει, όπου χρειαστεί.

Είναι σημαντικό να εμπλέκονται ενεργά οι Οδηγοί σε όλα τα στάδια του εργαστηρίου, καθώς είναι σε ηλικία που μπορούν να κάνουν προτάσεις, μπορούν και πρέπει να συμμετέχουν στη λήψη των αποφάσεων, στην προετοιμασία και στην υλοποίησή του. Οι Οδηγοί μπορούν να αναζητήσουν πηγές, να προτείνουν εργαστήρια για την Ομάδα αλλά και να επιλέξουν να κάνουν κάποιο εργαστήριο ανά Ενωμοτίες. Μπορούν ακόμα να συγκεντρώσουν τα απαραίτητα υλικά για το εργαστήριο της Ομάδας ή της Ενωμοτίας (με τη βοήθεια των Στελεχών, αν χρειαστεί), να αναλάβουν μέρη του εργαστηρίου στα στάδια προετοιμασίας και υλοποίησης ανάλογα με τις υπευθυνότητές τους ή τέλος να είναι υπεύθυνοι για την τακτοποίηση του χώρου μετά την ολοκλήρωσή του εργαστηρίου.

Αν για παράδειγμα στον προγραμματισμό της Ομάδας υπάρχει αποκριάτικο εργαστήριο, το Αρχηγείο ζητά από τους Ενωμοτάρχες να φέρουν τις προτάσεις που θα έχουν ήδη συζητηθεί στο Συμβούλιο Ενωμοτίας. Στο Συμβούλιο Υπευθύνων όλοι μαζί θα αποφασίσουν ποια πρόταση θα υιοθετήσουν και θα κατανεύσουν

υπευθυνότητες: Τις αγορές των υλικών μπορεί να τις κάνουν οι ταμίες των Ενωμοτιών και τη συγκέντρωση των εργαλείων που θα χρειαστούν να την αναλάβουν οι υπεύθυνοι υλικού.

Ιδέες:

<http://www.seo.gr/LH2Uploads/ItemsContent/4227/4227.pdf> (ενότητα εργαστήρια)

<https://gr.pinterest.com/kladosodigwn/>

<http://www.seo.gr/teamsDetails.asp?ITMID=3820&LANG=GR>

# ΚΕΝΤΡΟ ΜΑΘΗΣΗΣ

Το κέντρο μάθησης είναι ένα εργαστήριο όπου τα μέλη μιας ομάδας μελετούν και επεξεργάζονται ένα θέμα, επιλεγμένο από τους ίδιους και εμβαθύνουν σε αυτό, δουλεύοντας σύμφωνα με την «ταξινόμια εκπαιδευτικών στόχων κατά Bloom».

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να κάνετε σχετική αναζήτηση στο διαδίκτυο ή να δείτε εδώ:

<http://www.seo.gr/LH2Uploads/ItemsContent/4203/4203.pdf>

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

ΚΕΝΤΡΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΘΕΜΑ: «ΒΟΤΑΝΑ, ΜΠΑΧΑΡΙΚΑ, ΦΥΤΑ»

## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Να γνωρίσουν οι Οδηγοί της Ομάδας μας κάποια βότανα, μπαχαρικά και φυτά, τη σημασία τους, τη χρήση τους, τις ευεργετικές και φαρμακευτικές τους ιδιότητες. Πρόκειται για ένα Κέντρο Μάθησης που μπορεί να συμπεριληφθεί στο πρόγραμμα της κατασκήνωσης.

## ΑΝΟΙΓΜΑ

Βρισκόμαστε όλοι στον χώρο όπου ο Δρυίδης του Γαλατικού χωριού ετοιμάζει για άλλη μια φορά το μαγικό φίλτρο που κάνει ακαταμάχητους τους Γαλάτες στις συγκρούσεις τους με τους Ρωμαίους. Έστω και μια γουλιά από το φίλτρο αρκεί.

Ο Δρυίδης καλωσορίζει τα παιδιά και τους υπόσχεται μια αξέχαστη εμπειρία στον κόσμο των φυτών και των βοτάνων, που αποτελούν τα βασικά συστατικά του μαγικού του φίλτρου. Κατά καιρούς έχει πειραματιστεί χρησιμοποιώντας διάφορα και διαφορετικά βότανα, πριν καταλήξει στη σύνθεση του φίλτρου του. Έχει

καταγράψει τις θεραπευτικές τους ιδιότητες, τη χρησιμότητά τους, και προσκαλεί τα παιδιά να μοιραστεί μαζί τους τις γνώσεις που έχει αποκτήσει γι' αυτά.

## ΓΝΩΣΗ

Σε διάφορα σημεία του χώρου έχουμε τοποθετήσει διαφανή σακουλάκια με δείγματα από πολυάριθμα βότανα. Ο Δρυίδης περνώντας με τη σειρά από κάθε βότανο κρεμάει ένα μικρό ταμπελάκι με το όνομά του, τη χρήση του, τις βασικές του ιδιότητες, τις εφαρμογές του κ.λπ. και τις παρουσιάζει προφορικά. Δίνει τη δυνατότητα στους Οδηγούς να αγγίξουν τα βότανα, να τα μυρίσουν και να πουν και αυτοί ό, τι τυχόν γνωρίζουν σχετικά.

Παραδείγματος χάρη:

<p>ΛΟΥΙΖΑ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ΕΥΩΔΙΑ ΚΑΙ ΓΕΥΣΗ ΣΤΟ ΤΣΑΪ</li><li>- ΘΕΡΑΠΕΥΕΙ ΤΟΝ ΠΟΝΟΚΕΦΑΛΟ</li><li>- ΘΕΡΑΠΕΥΕΙ ΤΟΝ ΣΤΟΜΑΧΟΠΟΝΟ</li></ul>
--

<p>ΣΠΑΝΑΚΙ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΕΝΤΑΝΟΣΤΙΜΟ ΣΠΑΝΑΚΟΡΥΖΟ</li><li>- ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΠΟΛΥ ΣΙΔΗΡΟ</li><li>- ΣΕ ΜΟΡΦΗ ΜΑΣΚΑΣ, ΚΑΝΕΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ ΣΤΑ ΜΑΛΛΙΑ</li></ul>
--

Προτεινόμενα βότανα:

Δίκταμο, Δενδρολίβανο, Ιβίσκος, Ταραξάκος, Καλέντουλα, Θυμάρι, Μολόχα, Δάφνη, Τσουκνίδα, Ευκάλυπτος, Μελισσόχορτο, Εστραγκόν, Λουίζα, Φλαμούρι, Ήμερο τσάι βουνού, Άγριο τσάι βουνού, Πιπέρι, Χαμομήλι, Βασιλικός, Σέλινο, Δυόσμος, Πέταλα τριανταφυλλιάς, Κανέλλα, Αγκινάρα, Καλαμπόκι, Φύκια μαύρα, Γαρύφαλλο, Κακάο, Κουκουνάρι, Μέντα, Φύλλο καρυδιάς, Λεβάντα, Καφές (σε κόκκους), Ρίγανη, Βάλσαμο, Φύλλα καστανιάς, Ματζουράνα, Σπανάκι.

Συμβουλή: Το Στέλεχος που θα υποδυθεί τον Δρυίδα αλλά και τα υπόλοιπα μέλη του Αρχηγείου έχουν μελετήσει για τα βότανα και είναι σε θέση να απαντήσουν σε τυχόν ερωτήματα των παιδιών.

Συμβουλή: Κάποια βότανα μπορούμε να τα φέρουμε από το σπίτι μας και τα υπόλοιπα να τα προμηθευτούμε από ειδικά μαγαζιά. Στη δεύτερη περίπτωση, καθώς η απαιτούμενη ποσότητα είναι πολύ μικρή, είναι πολύ πιθανόν ο έμπορος στον οποίο θα απευθυνθούμε, να μας τα παράσχει δωρεάν. Αρκεί μόνο να το ζητήσουμε εξηγώντας το λόγο που τα χρειαζόμαστε.

## ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ

Ο Δρυίδης καλεί τώρα τους Οδηγούς να παίξουν ένα ζωηρό παιχνίδι. Χωρίζει τους Οδηγούς σε 2 ή 3 ομάδες, αναλόγως τον αριθμό, και τους ζητά να σχηματίσουν γραμμές. Τους μοιράζει καρτελάκια που αναγράφουν ιδιότητες των φυτών και των βοτάνων (π.χ. κατάλληλο για πονοκέφαλο, για την ακμή, για όμορφα μαλλιά, εντομοαπωθητικό, επουλώνει πληγές, κατάλληλο για εντριβές, καταπραϋντικό για πονόλαιμο κ.λπ.). Σε κάποια απόσταση υπάρχουν δοχεία - κατά προτίμηση κατσαρολάκια - που φέρουν τα ονόματα των φυτών και των βοτάνων. Ο Δρυίδης, αφού δώσει στις ομάδες λίγο χρόνο να συσκεφθούν, δίνει το σύνθημα να αρχίσει η σκυταλοδρομία. Κάθε Οδηγός, όταν έρθει η σειρά του, τρέχει για να τοποθετήσει το καρτελάκι που κρατά στο δοχείο με το όνομα του βοτάνου που αντιστοιχεί.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!** Πολλά βότανα μπορεί να έχουν παρόμοιες ή και ίδιες ιδιότητες.

Αυτό χρειάζεται να το επισημάνουμε από την αρχή του παιχνιδιού.

## ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Και πάλι ο Δρυίδης χωρίζει τους Οδηγούς σε ομάδες, των τριών ατόμων αυτήν την φορά, και τους μοιράζει χαρτάκια με 3 βότανα, διαφορετικά σε κάθε ομάδα. Η αποστολή που τους αναθέτει τώρα είναι να παραστήσουν τους μικροπωλητές και να προσπαθήσει η κάθε μία ομάδα να πείσει τους κατοίκους του Γαλατικού χωριού να αγοράσουν τα δικά τους βότανα, προβάλλοντας τις ιδιότητές τους. Η αναπαράσταση μπορεί να γίνει πιο πειστική και πιο ευχάριστη, αν δοθούν στα παιδιά υλικά μεταμφίεσης (ποδιές, καπέλα, καλάθια) και στηθεί μια μικρή «λαϊκή αγορά».

## ΑΝΑΛΥΣΗ

Ο Δρυίδης θέτει ερωτήματα στα παιδιά και συζητά μαζί τους:

Γιατί στην αρχαιότητα τα βότανα είχαν πολύ μεγάλη διάδοση;

Γιατί σήμερα, μετά από τόσα πολλά χρόνια, προβάλλονται ξανά οι ιδιότητες πολλών φυτών και βοτάνων;

Πώς θα μπορούσε ο άνθρωπος σήμερα να αξιοποιήσει καλύτερα τα βότανα της φύσης;

## ΣΥΝΘΕΣΗ

Ο Δρυίδης εκφράζοντας τη χαρά του που μοιράστηκε τον χρόνο του με τους Οδηγούς, τους δίνει τα υλικά μιας συνταγής και επιτρέπει στα παιδιά να κάνουν χρήση του χώρου του. Με βάση τις οδηγίες οι Οδηγοί φτιάχνουν μάσκα προσώπου και μαλλιών από σπανάκι την οποία και εφαρμόζουν στο πρόσωπο και στα μαλλιά τους. (Η περιποίηση με τη μάσκα μπορεί κάλλιστα να γίνει στην κατασκήνωση, όπου οι συνθήκες το επιτρέπουν.)

Εναλλακτικά μπορεί ο Δρυίδης να προτείνει εργαστήρι φυτικής βαφής ρούχων (π.χ. βρασμένα παντζάρια για κόκκινο, φύλλα καρυδιάς για καφέ, κρεμμύδια για μπεζ-καφέ κ.ά.)

## ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Πριν ο Δρυίδης αποχαιρετήσει τους Οδηγούς, τους ζητά κάτι ακόμα:

Να απαντήσουν στους πέντε πίνακες που έχουν αναρτηθεί στο χώρο. Οι πέντε αυτοί πίνακες περιέχουν τις ερωτήσεις που αφορούν στην επίτευξη του στόχου και στις οποίες οι Οδηγοί θα απαντήσουν με χρώματα.



Ερωτήσεις :

Έμαθα κάτι εντελώς καινούριο;

Ήταν ενδιαφέρον θέμα τα Βότανα;

Θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω κάποια βότανα; κ.λπ.

Σε ένα τραπέζι υπάρχουν 3 βαζάκι δακτυλομπογιές με διαφορετικό χρώμα, πράσινο, που αντιπροσωπεύει την απάντηση «Βεβαιότατα», πορτοκαλί για το «Ίσως» και κόκκινο για το «Καθόλου». Οι Οδηγοί επιλέγοντας το χρώμα που τους εκφράζει κάθε φορά ζωγραφίζουν μια κουκίδα στον αντίστοιχο πίνακα.

## Για το έντυπο αυτό εργάστηκαν

Οι Συνεργάτες του Κλάδου Οδηγών **Γιάννης Ουζούνης** και **Γιώργος Βαρδάκης**.

Η γραφιστική επιμέλεια έγινε από τον **Μανόλη Μίμηνα**.

Ευχαριστούμε τους προηγούμενους Κλάδους  
για το πολύτιμο υλικό που μας παρέδωσαν.

Η διόρθωση των κειμένων έγινε από την **Κατερίνα Τριανταφύλλου** την οποία  
ευχαριστούμε θερμά.



Οδηγός για: Μεγάλα Παιχνίδια, Εργαστήρια Κέντρα Μάθησης

Εργαλείο Στελεχών Κλάδου Οδηγών

Έκδοση 1.0, Ιούλιος 2016